EINO

Dilema

Comienza tu Turno en la LdV de al menos 2 Enemigos.

Lee el Recuerdo de Eino **01** en la página **4**.

Gatillo rápido

Recarga tu Arma y gasta toda la Munición cargada en un mismo Turno.

Lee el Recuerdo de Eino **02** en la página **4**.

Cueste lo que cueste

Mata o inflige 1 a 3 Enemigos en un mismo Turno.

Lee el Recuerdo de Eino **03** en la página **4**.

Máxima corrección

Descarta 1 para volver a lanzar cualquier número de dados y obtén al menos 6 ★ más.

Lee el Recuerdo de Eino **04** en la página **5**.

Después de completar todos los Logros, lee el Recuerdo de Eino 05 en la página 5 del cuaderno de Historias personales 2ª parte.

KHOMYAK

☐ Presa fácil

Mata a 2 Enemigos que tuvieran ◆ en un mismo Turno.

Lee el Recuerdo de Khomyak **01** en la página **6**.

☐ Festín

Empieza tu Turno con 4 PS o menos y cúrate hasta tener todos tus PS completos en ese Turno solo con Acciones de Objetos **Alimento** y la capacidad Agujero en el estómago.

Lee el Recuerdo de Khomyak **02** en la página **6**.

☐ Temerario

Muévete por la LdV de al menos 4 Enemigos en un mismo Turno.

Lee el Recuerdo de Khomyak **03** en la página **6**.

☐ Fuerzas de flaqueza

Bebe un Objeto Bebida energética después de haber usado todas tus ■, y luego mata a un Enemigo con la ■ obtenida con la Bebida energética.

Lee el Recuerdo de Khomyak **04** en la página **7**.

Después de completar todos los Logros, lee el Recuerdo de Khomyak 05 en la página 7 del cuaderno de Historias personales 2ª parte.

MOLOCH

Bien muerto

Saca al menos 3 ★ más de lo requerido por el valor para Impactar más alto del Enemigo atacado.

Lee el Recuerdo de Moloch **01** en la página **8**.

Conoce tus fortalezas

Mata a un Enemigo con la Acción «Gatillo fácil» después de sacar ◦ por ella.

Lee el Recuerdo de Moloch **02** en la página **8**.

Blancos distantes

Ten LdV a al menos 3 Enemigos en la misma casilla a Alcance 4+.

Lee el Recuerdo de Moloch **03** en la página **8**.

Irreductible

Mata a un Enemigo y ten y después del Ataque.

Lee el Recuerdo de Moloch **04** en la página **9**.

Después de completar todos los Logros, lee el Recuerdo de Moloch 05 en la página 9 del cuaderno de Historias personales 2ª parte.

YASNA

- [ ] **Como juguetes**
  Realiza una Acción con 2 Artefactos diferentes en un mismo Turno.

  Lee el Recuerdo de Yasna **01** en la página **10**.

- [ ] **Humo y espejos**
  Termina tu Turno en una casilla con y sin Enemigos teniendo al menos 1 Enemigo en una casilla adyacente.

  Lee el Recuerdo de Yasna **02** en la página **10**.

- [ ] **La ciencia de la mente**
  Realiza una Acción con un Objeto **Antipsiónico** en una casilla con un Enemigo Psiónico.

  Lee el Recuerdo de Yasna **03** en la página **10**.

- [ ] **No es seguro**
  Mata a 2 Enemigos que estuvieran en casillas de Anomalía en un mismo Turno.

  Lee el Recuerdo de Yasna **04** en la página **11**.

Después de completar todos los Logros, lee el Recuerdo de Yasna 05 en la página 11 del cuaderno de Historias personales 2ª parte.